

# SketchUp Глемпінг: Ваш 3D-кулінарний шедевр за 10 кроків!

Навчитися "пекти" 3D-модель глемпінгу в SketchUp Free. Засвоїмо основні "кулінарні техніки" для будь-яких 3D-проектів. Це як перший 3D-торт, але без борошна та з глемпінгом!

Готуємо 3D-мрію: Глемпінг у SketchUp!



by Oleksandr Denishchuk



# Що ми будемо "готувати" сьогодні? (Огляд)



## Пройдемо весь шлях

Від "замісу фундаменту" до "фінальної подачі" нашого глемпінгу.



## Дізнаємось "фірмові рецепти"

Та секрети SketchUp-майстерності (щоб нічого не "підгоріло"!).



## Як у кулінарному шоу

Нудні моменти прискоримо, магія – у ваших руках (та інструментах SketchUp)!





# Крок 1: Малюємо точні "стіни-коржі"

## Фундамент

Наш перший "інгредієнт" – міцний фундамент!

Запускаємо SketchUp Free (наша "3D-кухня"). Створюємо новий проект.

Вигляд "Згори" (**Top View**)

Плануємо з висоти пташиного польоту.

Беремо "Олівець" (**L**) або "Прямоокутник" (**R**)

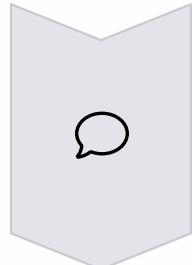
Наш "кухонний ніж" для створення контуру.

Малюємо контур з точними розмірами

Починаємо тягнути, відпускаємо мишу, ОДРАЗУ вписуємо розмір з клавіатури (наприклад, 5m;7m або 5000;7000 для мм) + Enter.

SketchUp любить точність, як шеф-кухар – грами!

# Стіни



## Інструмент "Зміщення" (Offset, F)

Створюємо товщину стін: клікаємо на контур, тягнемо всередину, вводимо розмір (20cm) + Enter.



## Видаляємо зайве

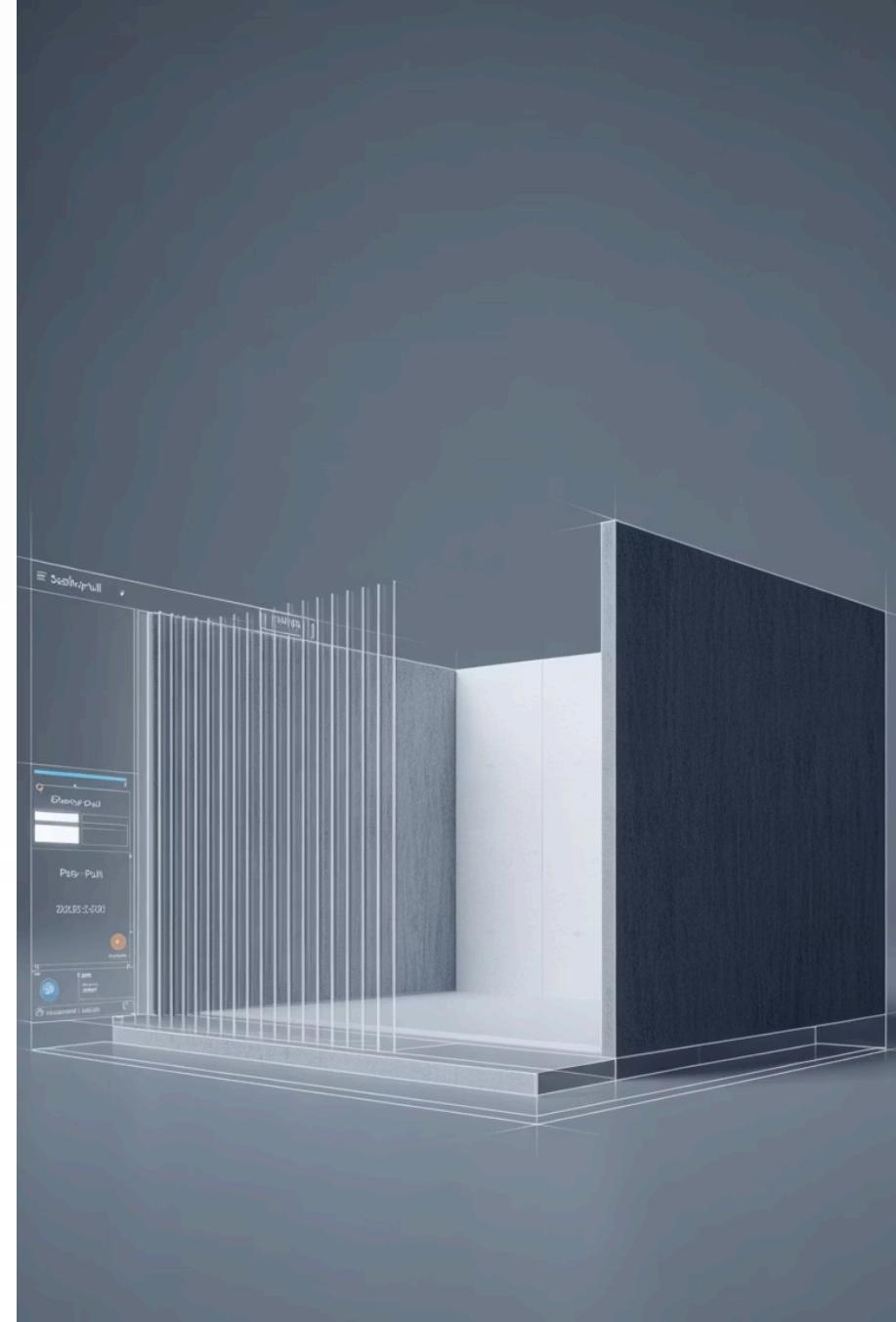
Внутрішній прямокутник прибираємо "Гумкою" (E)

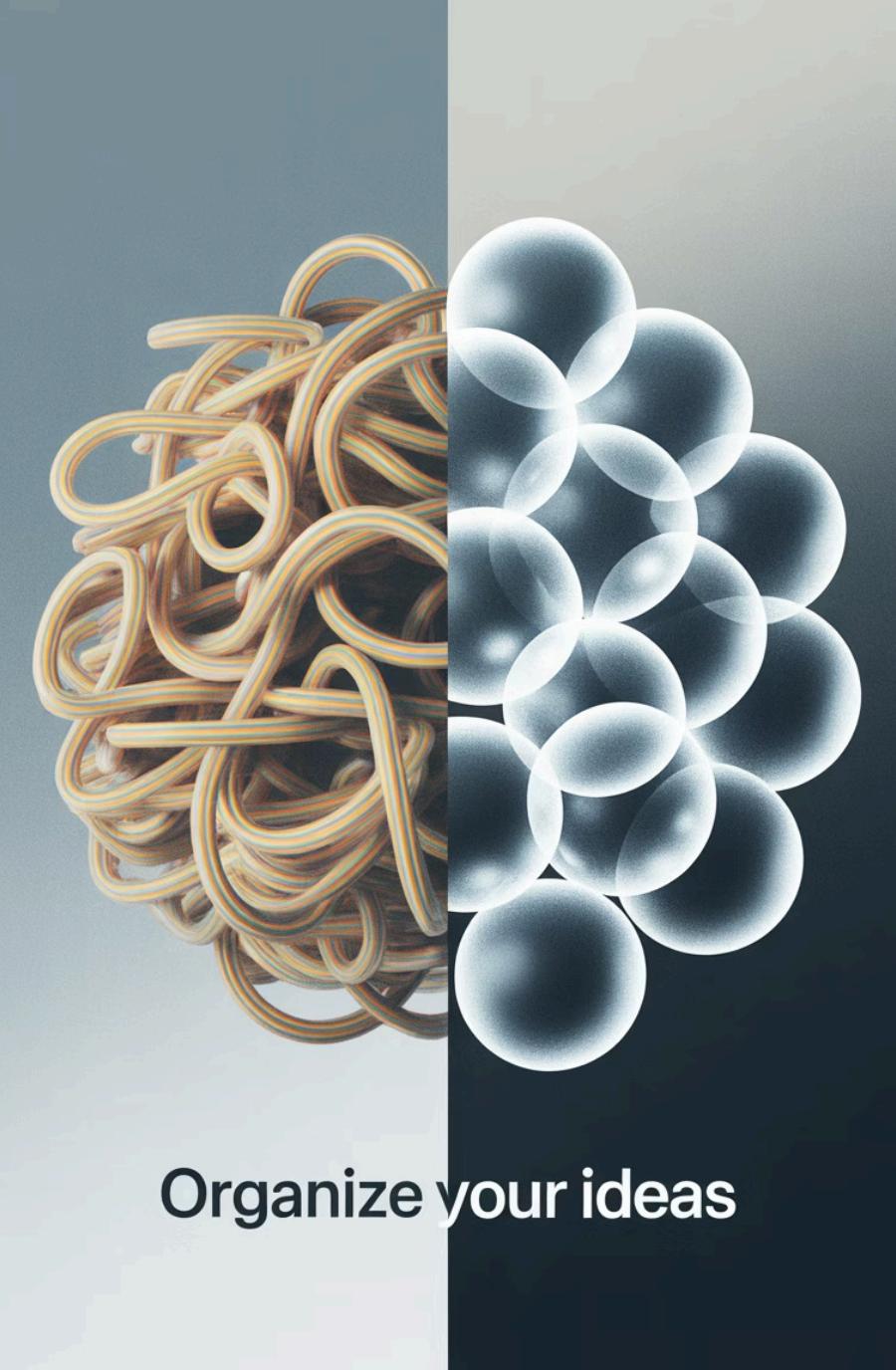


## "Витягнути/Штовхнути" (Push-Pull, P)

Піднімаємо стіни: клікаємо на площину, тягнемо вгору, вказуємо висоту (3m) + Enter.

Вуаля! Перший поверх глемпінгу готовий!





Organize your ideas

## Крок 2: Групуємо рано і часто!

### НАЙВАЖЛИВІШИЙ інгредієнт!

Без групування все "прилипне" як розварені макарони.

### Що таке групування?

"Обгортання" елементів (стіни, підлога, дах) в окрему "плівку", щоб вони не змішувались.

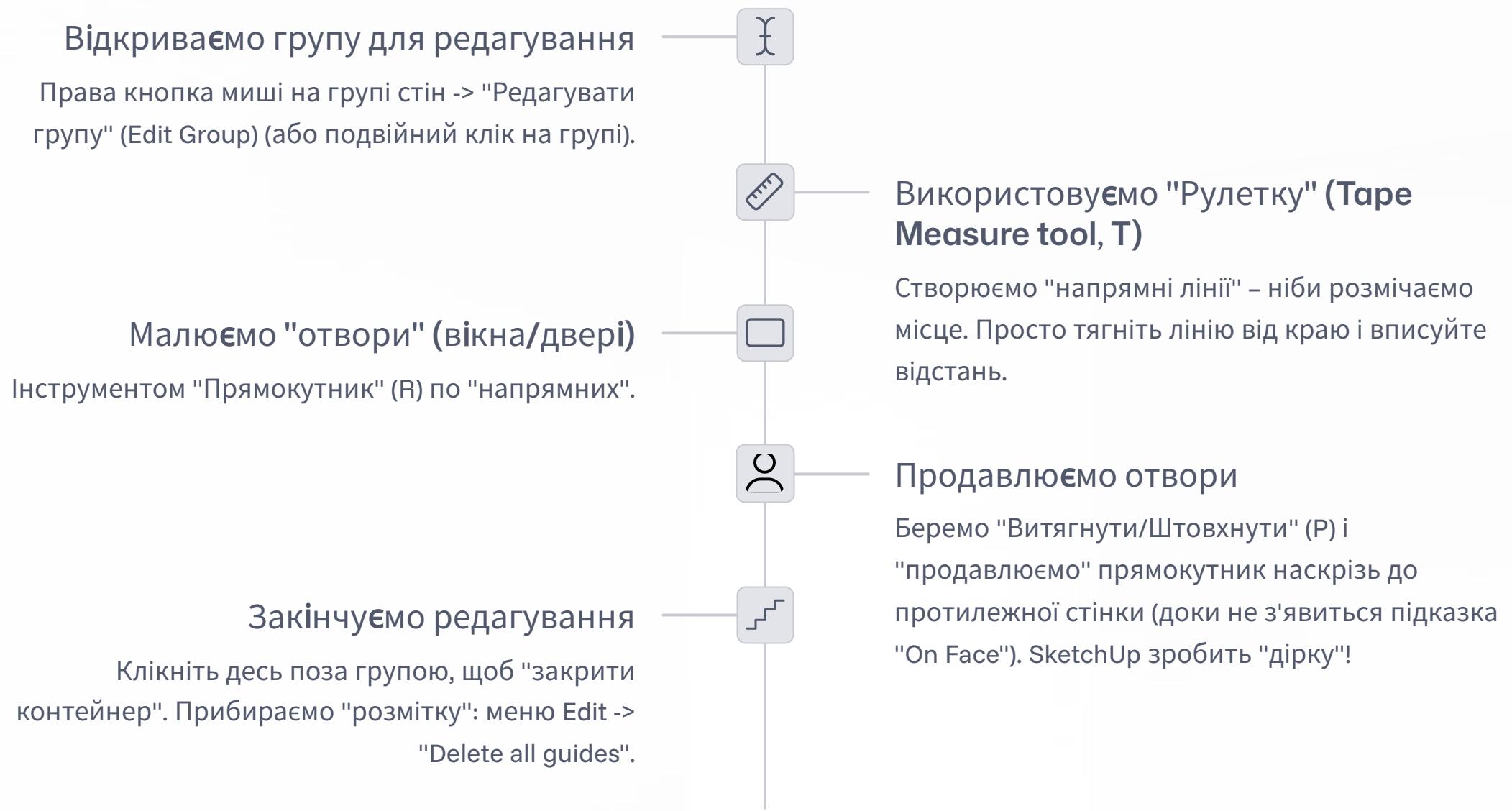
### Як групувати:

1. Виділіть об'єкт потрійним кліком.
2. Права кнопка миші → "Створити групу" (Make Group).

Мантра: "Групуй рано, групуй часто!" Ваш майбутній "Я" буде вдячний.

Зараз групуємо стіни. Пізніше — підлогу та дах.

# Крок 3: Додаємо деталі ("Двері-родзинки" ...)



# Крок 4: Наводимо порядок з "етикуетками" (Tags/Мітки)

## Навіщо потрібні теги?

Складні моделі містять багато груп, які можуть заважати роботі.

"Теги" (Tags, раніше Layers) – це "етикуетки" для ваших груп.

Дозволяють швидко показувати або приховувати елементи моделі для зручності роботи та презентації.

## Як використовувати теги:

1. Відкрийте панель "Мітки" (Tags) справа.
2. Натисніть "+" для створення нової мітки (напр., "Стіни", "Дах").
3. Призначте тег групі: виділіть групу → панель "Дані об'єкта" (Entity Info) → у списку "Мітка" (Tag) виберіть потрібний тег.

Тепер можна керувати видимістю окремих елементів моделі.

# Крок 5: Використовуємо "розумні інгредієнти" (Components/Компоненти)

## Створюємо компонент

Виділяємо об'єкт (потрійний клік) →  
Права кнопка → "Створити  
компонент" (Make Component).  
Даємо назву.

## Редагуємо всі копії одночасно

Змінюєте один – змінюються ВСІ  
копії! Для редагування: подвійний  
клік або права кнопка → Edit  
Component.



## Копіюємо компонент

Інструмент "Переміщення" (M) →  
Ctrl (Win) / Option (Mac) → Клікаємо  
на компонент → Переміщуємо →  
Клікаємо для фіксації.

## Множимо компоненти

Після переміщення введіть X5 (5  
копій з тим же кроком) АБО /5 (5  
копій, рівномірно розподілених) +  
Enter.

# Крок 6: "Матрьошки" SketchUp (Nested Groups and Components)

Іноді треба "запакувати" кілька "контейнерів" (груп/компонентів) в один великий "супер-контейнер".

**Приклад:** Щоб обернати дах разом з усіма його "реберцями"- компонентами (кроквами).



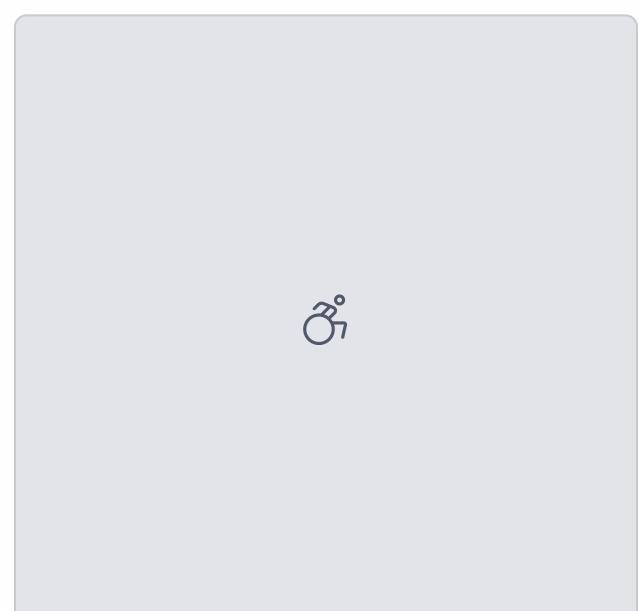
## Виділяємо об'єкти

Виділяємо всі потрібні об'єкти (наприклад, основу даху та всі крокви-компоненти).



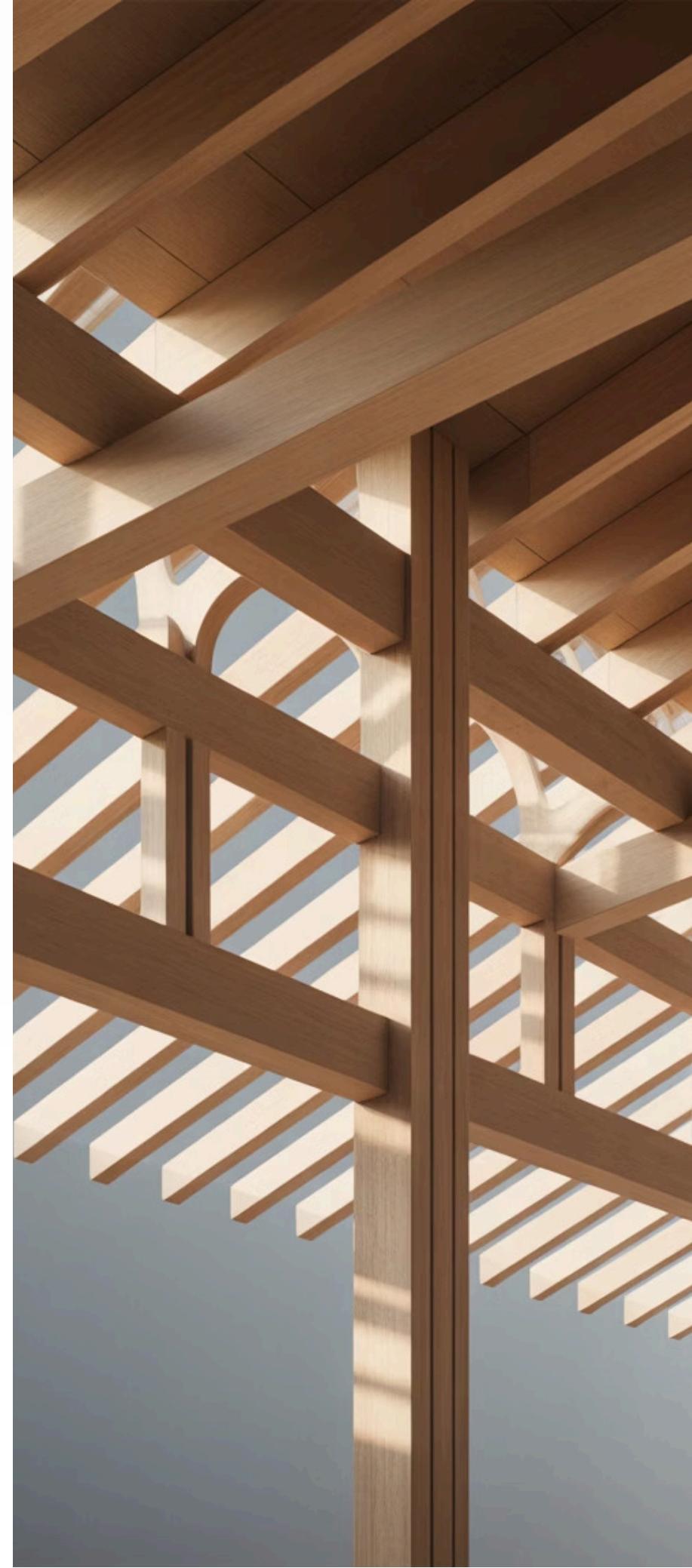
## Створюємо "супер-контейнер"

Права кнопка миші -> "Створити групу" (Make Group).

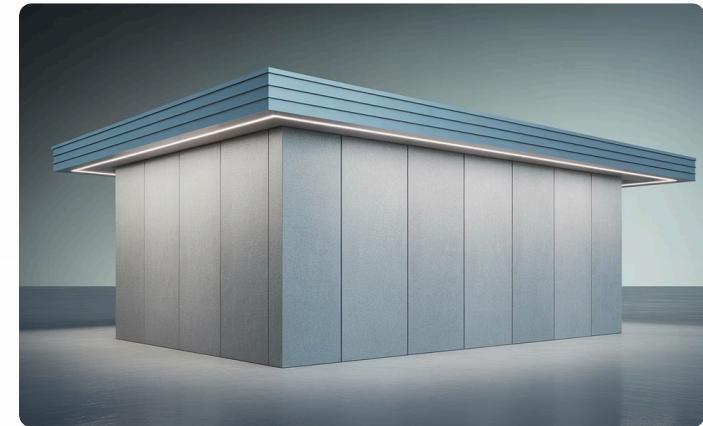
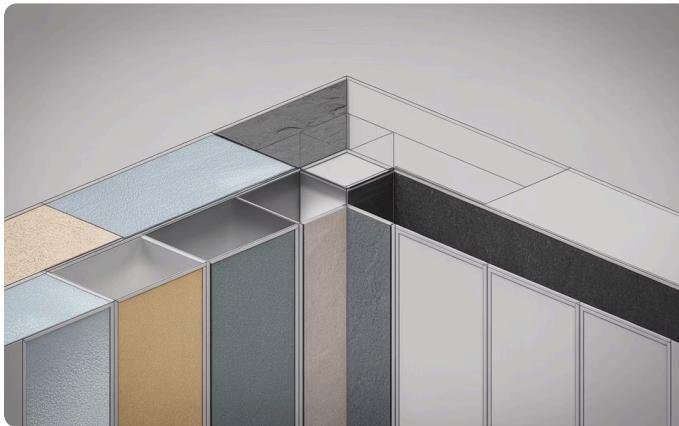
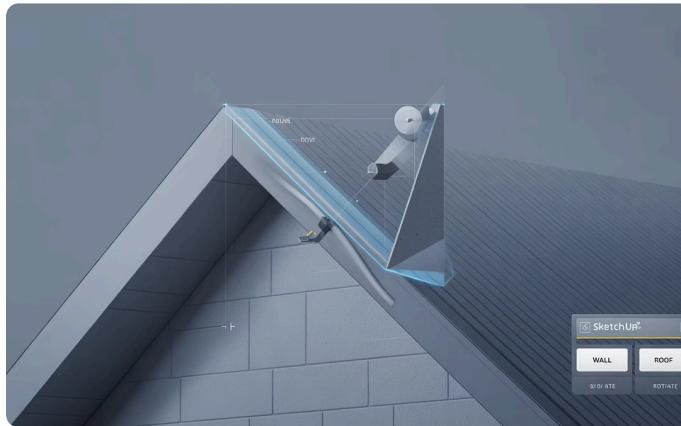


## Переміщуємо як єдине ціле

Це і є "матрьошка" SketchUp – батьківська група містить вкладені (nested) групи чи компоненти. Тепер вони "ходять" разом, як добре злагоджена "кухонна команда"!



# Крок 7: "Перекроювання" 3D-форм (Підгонка стін під дах)



## Відкрийте для редагування

Щоб змінити об'єкт, "відкрийте контейнер" (подвійний клік на групу/компонент). Іноді потрібно відкрити кілька вкладених груп.

## Домалюйте і витягніть

Інструментом "Олівець" (L) намалюйте на торці стіни трикутник, що заповнить простір до даху. "Витягніть/Штовхніть" (P) цей трикутник на всю товщину стіни.

## Видаліть зайве

Видаліть непотрібні лінії "Гумкою" (E). Готово – стіна ідеально підігнана під дах!

**Експериментуйте сміливо!** Завжди можна скасувати дії: **Ctrl+Z (Win) / Cmd+Z (Mac)**.

# Крок 8: "Супермаркет" 3D-об'єктів (3D Warehouse)



Онлайн-бібліотека готових моделей: меблі, рослини, двері тощо. Доступна за іконкою коробки справа.



Пошук  
Введіть  
ключове  
слово в поле  
пошуку  
("glamping  
tent", "chair").

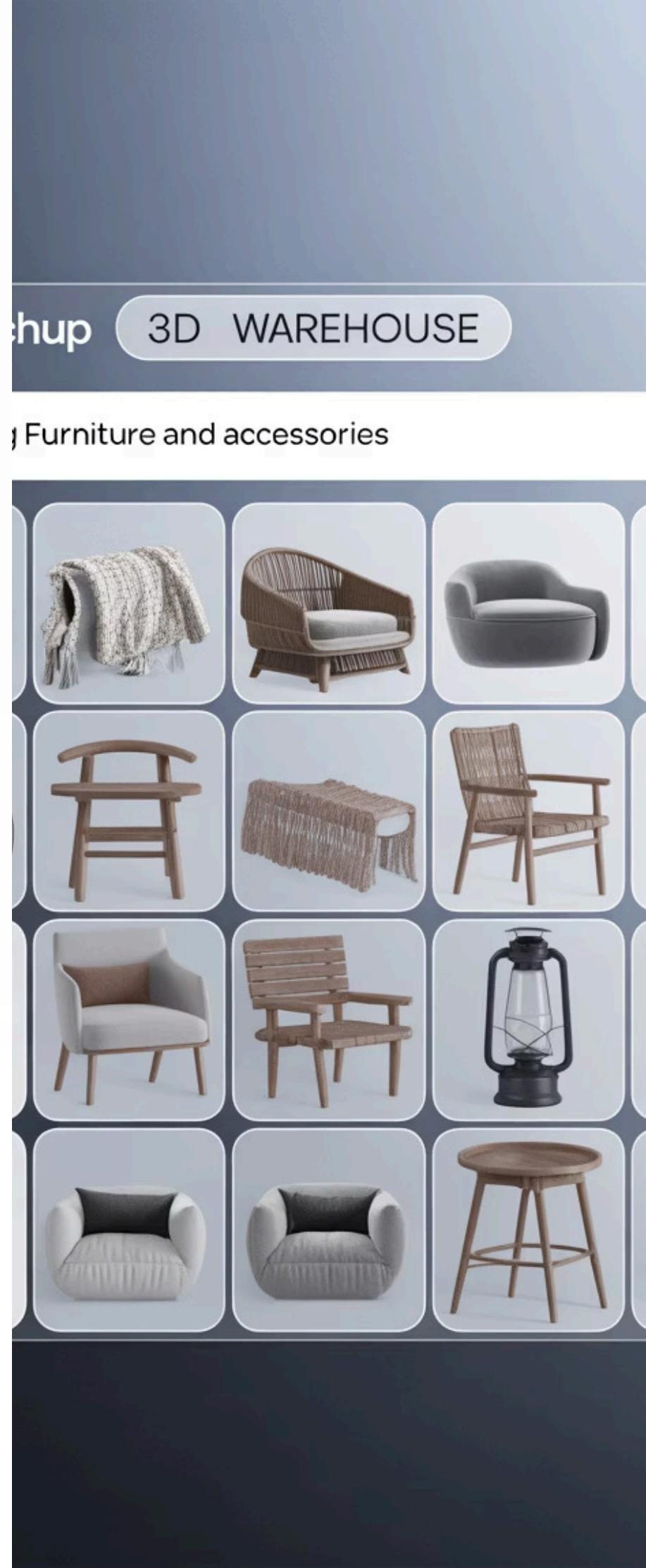


Завантаження  
Натисніть  
Download —  
модель  
прикріпиться  
до курсора.  
Клікніть для  
розміщення.

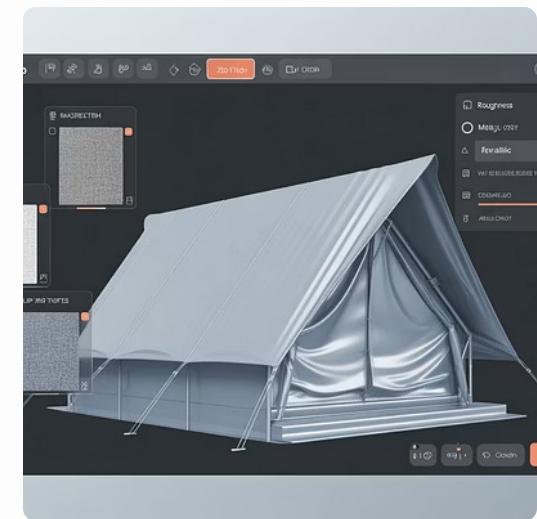
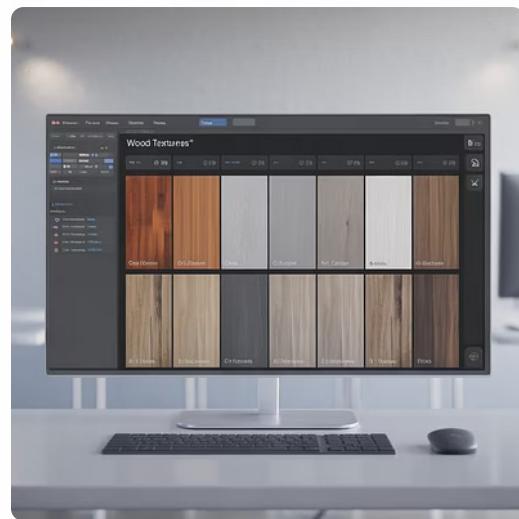


Розміщення  
Інструментом  
"Переміщення"  
" (M)  
обертайте  
об'єкт  
(червоні "+"  
при  
наведенні) та  
позиціонуйте  
по кутах.

**Порада:** Деталізовані моделі можуть сповільнити роботу, обирайте оптимальні для проекту.



# Крок 9: Додаємо "апетитні" кольори та матеріали



Час надати нашій "страві" фінального вигляду! "Прикрашаємо" наш глемпінг!

Щоб "пофарбувати" конкретну поверхню, знову "відкриваємо контейнер" (входимо в режим редагування групи/компоненту). Беремо "Відерце з фарбою" (Paint Bucket tool, B).

Справа відкриється панель "Матеріали" (Materials). Можна вибрати колір або матеріал (дерево, цегла, тканина, метал тощо) з палітри чи категорії. Натискаємо на поверхню, яку хочемо пофарбувати – вона "фарбується"! Матеріали ("шпалери") автоматично масштабуються та повторюються.

**Увага:** У SketchUp Free "шпалери" (текстури) можуть виглядати трохи "піксельними". Можна "імпортувати свої" картинки для кращої якості (як "картини" на стіни чи "килими" на підлогу), але це трохи складніше. Змішувати "фірмові кольори" для створення унікальних відтінків – опція платних версій.



## Крок 10: "Фінальна подача" (Сцени та експорт зображення)

1

### Вибір ракурсу

Вибираємо найкращий "ракурс" для "фотографії" вашої моделі.

2

### Стилі та тіні

Панель "Стилі" (Styles) справа: можна застосувати різні візуальні стилі. Панель "Тіні" (Shadows): увімкніть "Display Shadows" і "пограйтесь" з "сонцем".

3

### Збереження сцени

Відкриваємо панель "Сцени" (Scenes) справа. Тиснемо "+" (Add scene). Це як "знімок" цього ракурсу з усіма налаштуваннями.

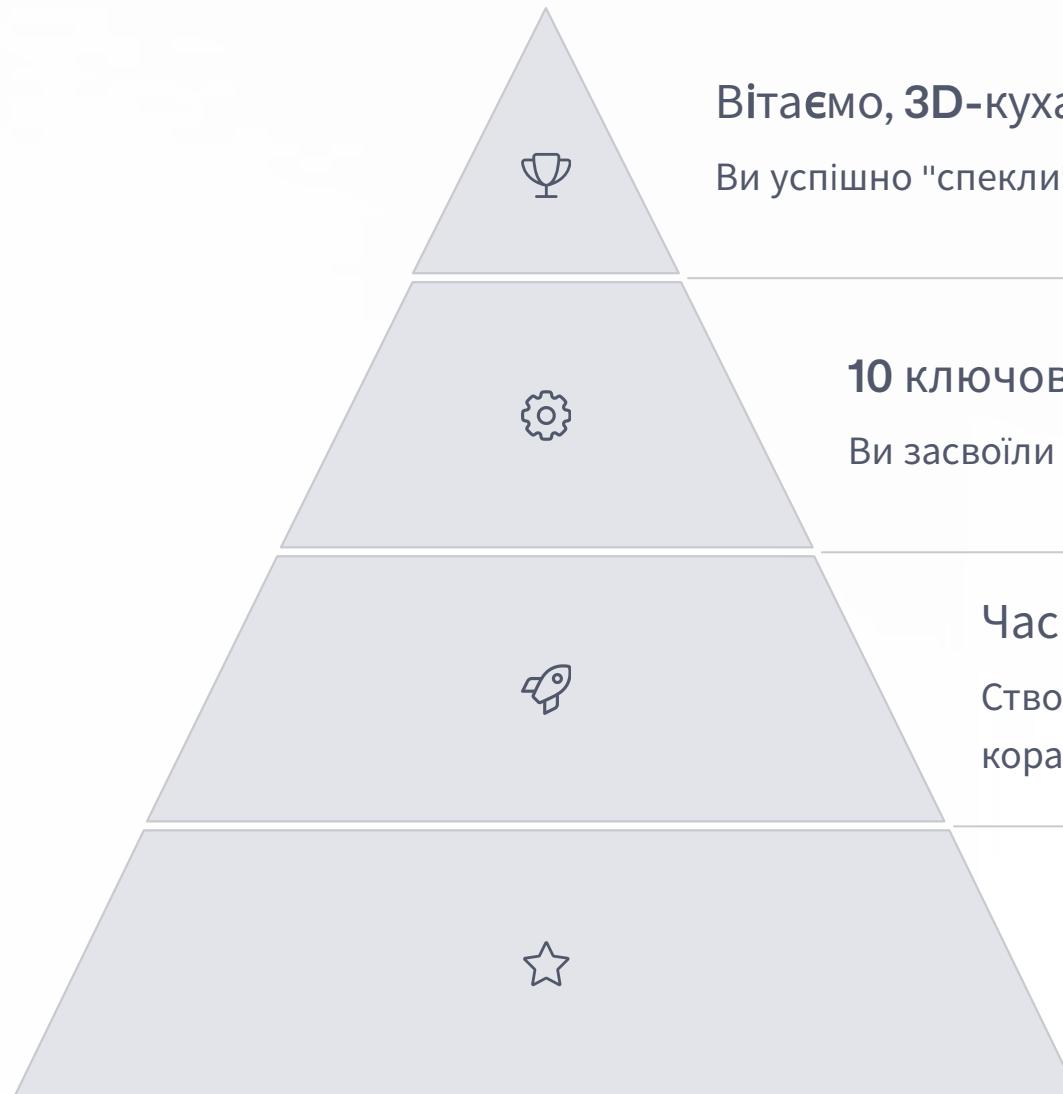
4

### Експорт зображення

Меню (три горизонтальні риски вгорі ліворуч) -> "Завантажити" (Download) -> "PNG". Можна вибрати розмір зображення.

**Важливо:** Отримати картинку без водяного знаку SketchUp, в інших форматах (JPEG, PDF) чи зробити супер-реалістичну картинку (справжній рендеринг) – це вже "преміум опції" у версіях SketchUp Pro або за допомогою додаткових плагінів-рендерерів.

# Підсумок та наступні "кулінарні" шедеври!



Тепер ваша черга експериментувати! Створіть глемпінг своєї мрії, будиночок на дереві, космічний корабель – все, що підкаже ваша 3D-кулінарна фантазія!

Дякую за увагу! Час творити!